

**UDELAS: Unida hacia la excelencia**

**Dirección de Currículo y Desarrollo Docente**

**Glosario**

**Terminología Básica para el Componente Tecnológico**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No.** | **Término** | **Definición** |
|  | Acceso a Internet | Formas o medios por los que un individuo o grupo humano se conecta a la red de comunicación Internet. Puede realizarse mediante cualquier tipo de línea digital o analógica, y por medio de cualquier tipo de equipo (ordenador personal, portátil, PDA, teléfono móvil, etc.) |
|  | Acrobat | Programa de Adobe que permite capturar documentos y verlos en su apariencia original. Acrobat trabaja con archivos PDF. |
|  | App | Es una aplicación o programa informático diseñado para permitir a un usuario realizar uno o diversos tipos de trabajos. Existen aplicaciones de todo tipo y su uso se ha popularizado gracias a las tablets y los teléfonos móviles inteligentes. |
|  | Arroba (@) | Signo que forma parte de las direcciones de correo electrónico de forma que separa el nombre del usuario de los nombres de dominio del servidor de correo (ejemplo info@panamacom.com). Su uso en Internet se origina en su frecuente empleo como abreviatura de la preposición Inglesa at (en). |
|  | Attachment | En el uso del correo electrónico (E-mail o Correo-E) es el archivo o documento que se adjunta o que va incluido en el mensaje y que se conserva en su formato original (Word, Excel, etc.), para abrir dicho documento deberá tenerse el programa correspondiente. |
|  | Aula Virtual | Entorno telemático en página web que permite a los estudiantes participar en actividades educativas a distancia en forma virtual, es decir, obtener todos los beneficios y recursos que tendría en un aula convencional (programa del curso, los documentos de estudio, las actividades de aprendizaje y las formas de evaluación del aprendizaje). Además, se pueden utilizar recursos de comunicación como: correo electrónico, foros de discusión, listas de distribución, chat y videoconferencias. |
|  | Autoaprendizaje | Técnica de enseñanza que se basa en utilizar la curiosidad y las ganas de aprender del alumno. El papel del educador dentro del autoaprendizaje es facilitar y fomentar esta curiosidad, poniendo todos los medios posibles a disposición del estudiante. |
|  | Backup | También llamado copia de seguridad, es la tarea de duplicar y guardar cualquier tipo de datos o información en otro lugar (disco, servidor…) para que pueda ser recuperado en caso de la pérdida de la información original. |
|  | Blended Learning | Técnica educativa que combina las clases tradicionales con el aprendizaje online o móvil. |
|  | Blog Educativo | Un sitio web en el que uno o varios autores publican contenido libremente. Los blogs abren numerosas posibilidades a la educación online, ya que extienden la clase al mundo online. Éstos pueden ser creados por alumnos, profesores o por ambos conjuntamente. |
|  | Bluetooth | Sistema de conexión inalámbrica de escaso alcance, unos 10 metros. |
|  | Campus Virtual | Es una plataforma estructurada que permite brindar capacitación y formación a través de los recursos tecnológicos que ofrece internet a una comunidad virtual en la que se desarrollan las actividades académicas de una institución educativa en cualquiera de sus formas, desde un pequeño entorno de capacitación, hasta englobar una universidad completa. |
|  | Canvas | Es una herramienta para diseño y creación de contenido en la web. Consta de una variedad de plantillas gratuitas para presentaciones, infografías e incluso para contenido en redes sociales. Se pueden utilizar los elementos e imágenes que ofrece el sitio o subir contenido propio. |
|  | Chat, Conversaciones o Foros | Comunicación simultánea entre dos o más personas a través de Internet, que permite a dos personas conectadas a ordenadores situados en dos lugares distintos comunicarse por escrito a través de Internet en tiempo real. Hasta hace pocos años sólo era posible la 'conversación' escrita pero los avances tecnológicos permiten ya la conversación audio y vídeo. |
|  | Clic | Nombre onomatopéyico para indicar la pulsación de botones del mouse a los virtuales en la pantalla de la computadora. |
|  | Cloud | También conocido como “La Nube”. Se refiere al alojamiento de información en Internet. El contrario sería el alojamiento de datos en un equipo físico como un ordenador portátil o de sobremesa. |
|  | Comunicación Asincrónica | Es aquella comunicación que se establece entre personas de manera diferida en el tiempo, es decir, cuando no existe coincidencia temporal. Ejemplo: Correo electrónico. |
|  | Comunicación Sincrónica | Cuando dos personas llevan un diálogo conjuntamente a una hora determinada y pueden reaccionar directamente a preguntas, respuestas y comentarios. es el intercambio de información por Internet en tiempo real. |
|  | Contenido | Recibe este nombre cualquier información o datos (hechos, conceptos, principios, valores, actitudes, normas, creencias, destrezas, etc.), que son incluidos en algún soporte o material didáctico; por lo que los contenidos pueden ser de tres tipos: conceptuales, actitudinales y procedimentales, asimismo, tienen diversas formas de presentación: texto, audio, ilustración, video o animación. Además, deben ser congruentes con los objetivos de aprendizajes, la población objeto (nivel educativo) y las evaluaciones de aprendizaje. |
|  | Contraseña (Password) | Término inglés que se traduce por clave de acceso o contraseña, es una serie de caracteres secretos (entre 4 y 8) que posibilitan a un usuario acceder a los recursos de una computadora. |
|  | Correo Electrónico (E-mail) | Es una herramienta telemática, es decir, aquella herramienta basada en un conjunto de técnicas y servicios que combinan las telecomunicaciones y la informática y que se constituye en el correo del Tercer Milenio. Correo sin barreras de tiempo y espacio, que viaja en fracciones de segundos, con textos, sonidos e imágenes. Se puede enviar el mensaje de correo electrónico a uno o varios remitentes al mismo tiempo, con dirección visible o encriptada, con listas de distribución públicas o privadas. |
|  | Crowdsourcing | Colaboración abierta distribuida. Consiste en externalizar tareas a un grupo de personas o una comunidad, a través de una convocatoria abierta (normalmente online). |
|  | Cyberbullying | Cualquier forma de acoso, ya sea psicológico, verbal o físico llevado a cabo a través de medios digitales. |
|  | Derecho de Autor (Copyright) | Derecho exclusivo de un autor, editor o concesionario para explotar una obra literaria, científica o artística durante cierto tiempo. |
|  | Descargar (Download) | Es la jerga de las personas informatizadas también dicen “Bajar”. Implica obtener un archivo electrónico de la red Internet, para grabarse o guardarse en el disco duro o en cualquier otra forma de almacenamiento de información (CD, DVD, USB, etc.) |
|  | Dropbox | Almacenar documentos, imágenes y datos para acceder desde cualquier dispositivo. |
|  | Educación a distancia | Modalidad de estudio que se caracteriza por el desarrollo de procesos de enseñanza y aprendizaje en los que los alumnos y el tutor no se encuentran en la misma dimensión de espacio y tiempo, requiriéndose de elementos mediadores para el establecimiento de la comunicación entre las partes. (Artículo 4, acápite 12 Ley 52) |
|  | Educación semipresencial | Variante educativa en donde los estudiantes no tiene la necesidad de asistir diariamente a un salón de clases físicamente, sino que acuden a tutorías, laboratorios, pruebas o evaluaciones cada cierto tiempo, complementando con actividades presenciales o virtuales e investigaciones el resto del curso. (Artículo 4, acápite 13 Ley 52) |
|  | Educación Virtual | Es una modalidad de la educación a distancia que utiliza como medio de comunicación el internet. Variante educativa, basada en el uso intensivo de las nuevas tecnologías, estructuras operativas flexibles y métodos pedagógicos altamente eficientes en el proceso de enseñanza y de aprendizaje, que permite que las condiciones de tiempo, espacio, ocupación o edad de los estudiantes no sean factores limitantes o condicionantes para el aprendizaje. (Artículo 4, acápite 14 Ley 52) |
|  | En Línea | Traducción literal del término “On-line”, indica que un equipo, aplicación o sistema se encuentra conectado a un Servidor, una computadora o una red de comunicación. |
|  | Entornos Virtuales para el Aprendizaje | Es un espacio virtual donde se brindan diferentes servicios y herramientas quepermiten a los participantes la construcción de conocimiento, la cooperación, la interacción con otros, entre otras características, en el momento que necesiten. (Dr. A.W. (Tony) Bates. 2206). |
|  | Estrategia de enseñanza – aprendizaje | Son procedimientos o recursos (organizadores del conocimiento) utilizados por el docente, a fin de promover aprendizajes significativos que a su vez pueden ser desarrollados a partir de los procesos contenidos en las estrategias cognitivas (habilidades cognitivas), partiendo de la idea fundamental de que el docente (mediador del aprendizaje), además de enseñar los contenidos su especialidad, asume la necesidad de enseñara aprender. (Díaz,1999; Medrano, 2006. p.48 ) |
|  | Estrategias didácticas en entornos virtuales | Se refiere a la utilización de técnicas que se adaptan a los contenidos de las diferentes disciplinas para entornos virtuales de aprendizaje; permitiéndole al estudiante mejorar su ritmo de autoaprendizaje y lograr así un aprendizaje significativo.  |
|  | Galletas (Cookie) | Es un pequeño archivo que se envía desde los sitios de Internet que son visitados por un usuario; estos minúsculos archivos son registrados a guardados por la computadora que hemos usado en la visita al sitio. Su función es identificar al visitante cada vez que ingrese al mismo sitio, a fin de medir la frecuencia de visitas a dicho sitio. |
|  | Gamificación | El proceso de transformar actividades monótonas o aburridas en juegos o actividades entretenidas para aprender jugando. |
|  | Genially | Es una herramienta que nos permite generar contenidos interactivos sin necesidad de programar y sin tener conocimientos de diseño. Es decir, podemos diseñar infografías, diseños interactivos, presentaciones, mapas, microsites, etc. |
|  | Google Calendar | Se utiliza para la gestión del tiempo y las tareas, aunque también es muy útil específicamente para crear calendarios (por ejemplo, sobre horarios de atención a estudiantes o fechas de exámenes y trabajos) y compartirlos. |
|  | Google Classroom | Es un servicio web gratuito desarrollado por Google para escuelas que tiene como objetivo simplificar la creación, distribución y clasificación de tareas de forma electrónica. El objetivo principal de Google Classroom es simplificar el proceso de compartir archivos entre profesores y alumnos. |
|  | Google Docs | Oficialmente Google Docs & Spreadsheets es un programa gratuito basado en Web para crear documentos en línea con la posibilidad de colaborar en grupo. Incluye entre otras utilidades un procesador de textos, una hoja de cálculo y un programa de presentación básico. |
|  | Google Drive | Almacenamiento en la nube de 15 Gb, para guardar y compartir todo tipo de documentos y carpetas. Disponible como aplicación para móviles y tabletas. Además, permite editar directamente los documentos en línea con Google Docs. |
|  | Google Hangouts | Aplicación con la que se puede establecer un grupo de chat o videochat (hasta 10 personas) que permite enviar lecciones online a los alumnos o crear una clase o grupo virtual de intercambio de opiniones. |
|  | Hangout | Videoconferencias múltiples llevadas a cabo en la red social Google Plus. |
|  | Hashtag | Cualquier término o palabra precedido por el signo almohadilla (#). Los hashtags son muy habituales en las redes sociales (originalmente en Twitter) para debatir o compartir comentarios sobre temas determinados. |
|  | HDMI | (High Definition Multimedia Interface (interfaz multimedia de alta definición): Es la conexión que permite una alimentación directa de video y audio de una fuente (por ejemplo, un HD DVD) a un televisor de alta definición sin pérdida de calidad. |
|  | Hipervínculo | Cualquier enlace que se realiza de una hoja o página Web a otro sitio o Servidor. |
|  | HTML | Hypertext Marckup Language. Lenguaje de Marcas de Hipertexto. En el ambiente de las hojas Web de Internet es el lenguaje de computación que se emplea para la creación de dichas páginas. Los archivos en HTML indican a un navegador (Explorer, Firefox, Netscape, etc.) cómo debe representarse el documento en la pantalla de la computadora. |
|  | Infoxicación | Curioso y original concepto que se ha creado de un juego o combinación de las palabras información e intoxicación, para designar una situación en la que una persona al encontrarse con el exceso de información que circula por la Internet sobre un tema de su interés ya no tiene la capacidad suficiente para poder leer y asimilar tanta información, con lo que deviene una saturación y descontrol para seleccionar la que mejor le convenga. |
|  | Instrumentos de Evaluación en Línea | Son cualesquiera de los recursos diseñados para establecer el grado de aprendizaje en función de objetivos previamente establecidos. |
|  | Interfaz | El medio mediante el cual el usuario puede comunicarse con una computadora o una plataforma/app concreta. Comprende todos los puntos de contacto entre el usuario y el equipo. También conocida como UI o Interfaz de Usuario. |
|  | IP | Una etiqueta numérica que identifica a cada dispositivo de manera única en Internet (o cualquier otra red basada en un protocolo IP). Las direcciones IP pueden ser estáticas o dinámicas. |
|  | Know-How | La traducción directa desde el inglés sería “Saber Cómo”. Estas palabras son usadas en los títulos de muchos tutoriales online. |
|  | Learning | Su traducción textual es “aprendizaje”. Es una palabra muy común en entornos de aprendizaje en línea. La variante “e-learning” no es más que aprendizaje en línea. |
|  | LMS | Learning Management System. Un LMS es un programa informático usado para administrar, documentar y seguir el progreso de las actividades de una clase. Con su uso, los profesores y el personal de un centro educativo pueden aumentar su efectividad. |
|  | Material didáctico | Es un conjunto de elementos elaborados desde un inicio con fines educativos para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje. (Marqués, 2000). Ejemplo: presentaciones, documentos de textos, videos, animaciones, multimedia, cuadernos digitales, mapas conceptuales, mapas mentales, blogs, sitios web, entre otros. |
|  | Mediación Tecnológica | La mediación tecnológica está definida como el aprendizaje realizado por el usuario a través de los medios tecnológicos que ofrecen el internet y otros medios audiovisuales. |
|  | Medios Audiovisuales | Denominamos medios audiovisuales a aquellos medios de comunicación masiva que apelan a la utilización de los sentidos de la vista y el oído para transmitir sus mensajes. Es decir, los medios audiovisuales combinan imágenes y sonido, y por caso, el receptor puede ver y escuchar el mensaje en cuestión. Entre los medios audiovisuales más destacados se cuentan la televisión, el cine e internet. |
|  | Medios de comunicación sincrónica | Es la cualidad o características que poseen algunos medios de comunicación para transmitir sus mensajes en tiempo real, es decir, en el mismo instante en que se transmite. Son ejemplos: el teléfono, el chat, el audio conferencia, la video conferencia (video sesión). |
|  | Navegador | Son programas que permiten acceder a Servidores que cuentan con Hojas Web, las cuales son creadas en lenguaje html. Los navegadores más famosos actualmente en el mundo son Netscape, Firefox y Explorer. Cuentan con una barra de menú (generalmente con los encabezados de: archivo, edición ver, ir, comunicador, ayuda, etc.), que a su vez tiene un submenú y otros botones para avanzar, regresar, volver a cargar el programa, buscar, registrar direcciones, imprimir, detener, etc. Como dato histórico diremos además que el primero en se utilizado en la Internet fue el llamado Mosaic. |
|  | Netiqueta (o netiquette) | Conjunto de normas éticas que deben utilizarse en Internet. La Netiqueta no es más que una adaptación de las reglas de etiqueta del mundo real a las tecnologías y el ambiente virtual. |
|  | Objeto de aprendizaje | Es un conjunto de recursos digitales, auto contenibles y reutilizable, con un propósito educativo y constituido por al menos tres componentes internos: contenidos, actividades de aprendizaje y elementos de contextualización. Ejemplo: paquetes de texto, imagen, videos, ejercicios de evaluación, entre otros |
|  | OBS | Open Broadcaster Software (también conocido por su sigla OBS) es una aplicación libre y de código abierto para la grabación y transmisión de vídeo por internet (streaming), mantenida por OBS Project. |
|  | OSS | Siglas de Open Source Software (Software de Código Abierto en español). Se trata de aplicaciones informáticas con derechos de autor públicos. Por tanto, cualquier persona puede usarlos y editarlos libremente. |
|  | Página Web (Hoja Web) | En Internet se llama así a aquella que es posible visualizar en una pantalla de la computadora, por haber sido creada en lenguaje html. En ella se pueden crear imágenes estáticas, en movimiento, a colores, incluir sonido y hasta video; dichas Hojas también permiten el uso de hipervínculo o hipertexto, que es la posibilidad de ligar otros sitios o contenidos. |
|  | PDF | Portable Document Format o Formato de documento portátil se utiliza para presentar e intercambiar documentos de forma fiable, independiente del software, el hardware o el sistema operativo. Inventado por Adobe, PDF es ahora un estándar abierto y oficial reconocido por la Organización Internacional para la Estandarización (ISO). |
|  | Plataforma Educativa | Hablando en términos generales, es el basamento o fundamento que se utiliza para apoyar la construcción de cualquier cosa. Referido a la educación en línea, es la conjunción de programas de cómputo (software) y teorías del aprendizaje, que unidos proporciona una estructura electrónica sobre la cual se construye el ambiente de aprendizaje. Son ejemplos de plataformas educativas en línea: Blackboard, WebCT, LearningSpace, Cyberclass, IT Campus Virtual, Virtual U, etc. |
|  | Podcast | Archivos multimedia distribuidos online mediante un sistema de redifusión (RSS) que permita suscribirse y usar un programa que lo descarga para que el usuario lo escuche cuando quiera. |
|  | Post | Artículo o actualización publicada en un blog o en una red social. |
|  | Powtoon | Es una plataforma para la creación de animaciones y presentaciones en vídeo. Es una herramienta muy útil para captar la atención de la audiencia y para dar a conocer y potenciar una marca. Es una herramienta muy sencilla con la que se consigue crear contenidos animados en vídeo con muy buenos resultados de viralidad. |
|  | Prezi | Es un programa de presentaciones para explorar y compartir ideas sobre un documento virtual basado en la informática en nube (software como servicio).​ La aplicación se distingue por su interfaz gráfica con zoom, que permite a los usuarios disponer de una visión más acercada o alejada de la zona de presentación, en un espacio. |
|  | QR Code | Un código QR es una imagen en forma de matriz de puntos o un código de barras que almacena información. Para leerlos se necesita un lector de códigos QR. |
|  | Ratón (Mouse) | Dispositivo de la computadora que se maneja con una sola mano y permite dirigir el movimiento del puntero sobre la pantalla para transmitir órdenes diversas. |
|  | Recurso educativo | Es cualquier material que se utiliza con un fin didáctico o para el desarrollo de actividades formativas (Marqués, 2000). Pueden usarse en un contexto educativo determinado, aunque no hayan sido creados con esta intención. Ejemplo: presentaciones, documentos de texto, videos, animaciones, multimedia, películas, casos, blogs, sitios web, entre otros. |
|  | Red Social | Plataforma que conecta y comunica a personas. Las redes sociales tienen su base en la teoría de seis grados de separación, propuesta inicialmente en 1929, que explica que todas las personas del planeta estamos conectadas a través de un máximo de seis personas como intermediarios en la cadena. |
|  | RSS | Siglas de Really Simple Syndication. Se utiliza para difundir información actualizada frecuentemente a usuarios que se han suscrito a la fuente de contenidos, normalmente un blog o podcast. |
|  | Sala de videoconferencia | Aula o salón habilitado con el equipo y las conexiones necesarias para realizar sesiones distantes sincrónicas. |
|  | Spam | Se llama spam, correo basura o mensaje basura a los mensajes no solicitados y no deseados (generalmente de tipo publicitario) que recibimos en nuestro email o nuestro blog. |
|  | Streaming | Distribución de contenidos multimedia online en tiempo real. El streaming abre multitud de posibilidades para la educación online ya que permite retrasmitir una clase sin restricciones geográficas ni de cantidad de alumnos. |
|  | Tablet | Computadora portátil. Generalmente son planas, táctiles y disponen de conexión a Internet. Una de las más conocidas es el iPad de Apple. |
|  | Tecnología educativa o instruccional | Son todos los recursos tecnológicos que se han desarrollado para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje en cualquiera de las modalidades educativas (presencial, abierta y a distancia o en línea). |
|  | Tecnologías de la Información y Comunicación (TICs) | Son un conjunto de medios, recursos, procedimientos y herramientastecnológicas de la informática y la comunicación, que sirven de apoyo en la implementación de las estrategias de aprendizajey evaluación. Como por ejemplo: foros virtuales, wikis, blogs, chats, Dropbox, webquest, video conferencias, Google Drive, One Drive, Yammer,Planner, Forms, One Note, entre otros. |
|  | Tutor Virtual | Persona profesional experto en tecnologías de la información y la comunicación encargada de orientar un curso. |
|  | USB | Siglas de Universal Serial Bus. El USB fue diseñado para estandarizar la conexión de periféricos a computadoras y otros dispositivos y hace referencia precisamente a este punto o puerto de conexión. |
|  | Usuario | Se denomina así a la persona que interactúa con un sistema o aplicación en software en la Internet. |
|  | Video Conferencia | En el ámbito digital se le denomina así al sistema de comunicación sincrónica en la que puede realizarse una sesión por cualquiera de varias vías de comunicación como son: Internet y líneas telefónicas dedicadas. Utiliza una infraestructura que permite la transmisión de audio y video (cámaras de video, monitores y micrófonos) en cada uno de los puntos de contacto, de modo que los participantes pueden oírse y verse entre sí. |
|  | Vídeo Digital | Forma de registro de imágenes visuales realizado a través de una cámara digital que permite el almacenamiento de los datos en una computadora, los cuales pueden ser reproducidos o visualizados en alguna pantalla. Por lo general esta forma de registro consume una gran cantidad de almacenamiento y requieren de gran ancho de banda en su transmisión, por lo que muchas veces se tiene que recurrir a la compresión de las imágenes. |
|  | Vínculo (link) | Conexión entre elementos conceptuales a partir de un objeto texto, gráfico, sonido, etc.). Su utilización permite crear hipertexto y que las personas hagan lectura electrónica. |
|  | Virus | Aplicación maliciosa que tiene por objetivo alterar el funcionamiento normal de una computadora, sin permiso del usuario. |
|  | Webcam | Cámara de vídeo miniaturizada que se puede conectar a un ordenador para grabar imágenes o emitirlas en directo a través de Internet. |
|  | Webinar | Conferencia web entre dos o más personas que permite a los asistentes interactuar y compartir documentos y aplicaciones. Los webinars se han popularizado enormemente en los últimos años y son ideales para realizar tutoriales o clases a distancia. |
|  | Wiki | Sitio web cuyas páginas pueden ser editadas por múltiples usuarios. El wiki más conocido es Wikipedia. |
|  | Wikispaces | Espacio para creación y alojamiento de Wikis. Cuenta con una herramienta, Wikispaces Classroom, especialmente desarrollada para el ámbito escolar que incluye un newsfeed y la posibilidad de organizar grupos o clases y monitorizar el trabajo de cada alumno. Es de pago, pero permite prueba gratuita. |
|  | YouTube | Sitio web en el que los usuarios pueden subir y compartir videos. Es el segundo buscador más grande del mundo después de Google. |